JUEGOS I EJERCICIOS DE LOS ANTIGUOS ARAUCANOS

(Contribucion al estudio de la Etnolojía Chilena)

POR EL

Prof. Leotardo MATUS Z.

Dos son los propósitos que me propongo con la publicacion de este trabajo:

1. Dar a conocer los juegos i ejercicios practicados por los antiguos araucanos, reuniendo i tomando de las diversas fuentes históricas todo cuanto se ha dicho a este respecto i sacando de cada una lo que nos ha parecido mas conveniente al fin que nos proponemos.

2. Aprovechar este trabajo para hacer revivir aquellos juegos en tal forma, que los maestros de cultura física puedan enseñar a sus alumnos todos estos ejercicios en los colejios, seleccionándolos pedagójicamente i en forma tal, que no sean un peligro para el buen desarrollo fisiolójico del niño.

De este modo, he querido contribuir a la ciencia etnolójica sacando de ella un buen fin práctico, como es el de propender al desarrollo físico de la juventud, mediante la nacionalizacion de los métodos de enseñanza.

Van trascurriendo los años i con ellos estamos viendo la desaparicion de los primitivos habitantes de Chile. La raza araucana, esa raza indómita objeto de tantas poesías i canciones, esos valientes guerreros cuyo vivo retrato nos ha pintado Ercilla, parecen decir a la civilizacion moderna la frase histórica de los gladiadores romanos: *Ave Cæsar, morituri*

te salutan... Ya no nos quedan sino débiles restos de esa raza heroica que el alcohol se está encargando de estinguir.

Dentro de poco sólo conoceremos su historia i nuestros hijos, al estudiar sus hazañas, se interesarán, sin duda, por conocer su vida, sus hechos i sus costumbres. Estamos seguros de que las proezas de los Jermanos, de los Galos i de los Hunos no han de despertar en ellos tan vivo interes como todo lo que se relacione con la vida i la educacion de los Araucanos.

Al tratar de este asunto es necesario hablar de su antiguo estado físico, de los ejercicios i juegos a que se entregaban para fortificar su cuerpo i el espíritu, i sobre todo de la forma cómo los practicaban.

Es verdad que los Araucanos no tuvieron un método de Educacion Física, pero en cambio supieron seleccionar con tino admirable una série de juegos i ejercicios que, tomados en conjunto, venian a fortificar cada una de las partes del cuerpo en proporcion a la utilidad que éstas iban a prestar en la práctica de la guerra. Los ejercicios de las piernas, a los que sabios i educadores modernos dedican en los métodos de cultura física, especial atencion, fueron a los que se dedicaron de preferencia.

Las carreras lijeras, largas i de duracion, las ascenciones, los saltos, los ejercicios de trepar a los árboles i todos aquellos otros que aumentan la necesidad de respirar i activan la circulacion, fueron sus ejercicios predilectos.

El levantamiento de grandes pesos, la lucha por el pelo, el tiro de la piedra, de la lanza i de la flecha, el manejo de la honda, como tambien la natacion, les apasionaban en estremo.

Desde pequeños se ejercitaban en nadar en la corriente de los rios; i el baño puede decirse era obligatorio entre los hombres i las mujeres, durante el invierno i el verano.

Como las cualidades mas sobresalientes en el indio eran las que se relacionaban con la guerra, los padres sacrificaban sin piedad a los niños que nacian enfermos o raquíticos.

Les sajaban las corvas para hacerlos correr, les amarraban pesos a la cintura para enseñarles a hacer fuerzas, etc.

Cuando las tribus se preparaban para una guerra, se entregaban con todo entusiasmo a practicar una série de ejercicios de ajilidad, de fuerza i de destreza i cada uno de los indios trabajaba por sobresalir en el manejo de la lanza o en el tiro de la flecha.

.Conocidas nos son las duras pruebas a que fueron sometidos los

mocetones que se disputaron el puesto de jeneral en jefe del ejército en campaña. Para su eleccion no se atendia a la alta categoría de la familia ni a la graduacion o influencia de los caciques, sino única i esclusivamente a la ajilidad i fuerza corporal del candidato.

I así, cada vez que se presentaba la ocasion de elejir un *toqui*, se reunian los jefes de todas las tríbus i acordaban llamar a concurso a los interesados, señalando a un mismo tiempo la prueba a que debian someterse.

Así fué como nombraron jefe a *Caupolican*, al que llegaron a elejir sólo despues de haber dado prodijiosas muestras de sus fuerzas hercúleas.

Sus juegos nunca llegaron a constituir un monopolio de ciertos i determinados individuos, sino que se practicaron al aire libre en sitios públicos i por toda la colectividad araucana sin distincion de edad, sexo ni clase.

Como siempre he considerado inaceptable la introduccion de vocablos estranjeros en el idioma nacional i ya que ellos son muchas veces necesarios, he preferido términos sacados del mismo idioma araucano, lo que contribuirá, sin duda, a dar a conocer a los niños, sin gran trabajo, un buen número de palabras de este idioma i al mismo tiempo hará que el juego se presente en una forma mucho mas orijinal.

LA NATACION

La *Historia del Abate Molina*, tomo 26 de la *Coleccion de Historiadores de Chile*, pájina 191, dice sobre este particular: «El baño es comunísimo entre aquellas jentes, como lo era entre todas las naciones antiguas, las cuales lo creian necesario para conservar la salud i fortificar el cuerpo. I así para poderlo hacer a su comodidad procuraban establecerse en las riberas de los ríos. En las estaciones cálidas se bañaban muchas veces al día. En tiempo de invierno es raro aquel que deja de bañarse a lo ménos una vez al día; mediante este diario ejercicio se hacen excelentes nadadores, dando pruebas de su admirable habilidad en este jénero de ejercicio. Nadan ya con la cara hácia abajo, como se practica comunmente, ya sobre uno u otro lado, ya de espaldas, i con el cuerpo derecho i con las manos estendidas fuera del agua, como si caminasen en la tierra. Nadan tambien entre dos aguas, pasando así los ríos mas anchos, de cuyo ejercicio resultan valientes buzos.»

Las mujeres gustan igualmente bañarse mui a menudo lo que hacen siempre léjos, apartándose de los hombres, para cuyo fin buscan los lugares mas sombríos i solitarios.»

Hoi ha cambiado esta costumbre i son mui pocos los indios que se bañan; por lo jeneral, el indio de hoi es mui poco amigo del agua.

Las mujeres han conservado su costumbre i se bañan diariamente. La hora del baño es entre las once i la una de la tarde. Buscan lugares solitarios i sombríos, léjos de las casas, se bañan completamente desnudas, evitando las corrientes de los ríos i los raudales profundos.

Si la educacion física de los niños araucanos es en cierto modo laudable, la educacion moral dejaba mucho que desear. Rarísima vez los padres castigaban a los hijos, porque tenian la creencia de que el castigo corporal no sirve sino para hacer hombres viles i cobardes.

LA NAVEGACION

Los Araucanos eran tambien excelentes bogadores, tenian modos tan fáciles para atravesar los ríos, que cuando ménos se lo pensaban los españoles, los tenian encima. Las balsas eran los instrumentos mas fáciles i que mas usaban para estos pasajes, las cuales las hacian de diferentes especies: de paja, de totora, de juncos i de carrizo que encontraban en gran abundancia en las orillas de los ríos i con ellos hacian unos haces gruesos i puntiagudos que, juntándolos, formaban popa i proa i para atarlos i juntarlos hacian uso de una soga natural que llamaban *boqui*, que es mui firme i de mucha duracion en el agua. Con estas balsas pasaban fácilmente los ríos i eran tan lijeros en pasarlos que cuando los perseguía el enemigo i no tenian tiempo para hacer estas balsas las hacian de sus lanzas quitándoles los hierros i juntando un gran número de ellas, sirviéndoles de remo para éstas i las demas balsas una pala con la cual gobernaba uno colocado en la popa.

Las balsas que hacen de *maguei* son las mas lijeras, dice Rosales, i mas durables; pero es el *maguei* de Chile diferente del mejicano, que es un tallo de tres varas que producen unas matas semejantes a las de cardos silvestres en la forma de un cirio redondo del grueso de un hacha; tiene la corteza dura i por dentro, aunque no está hueco, es tan fofa la materia que tiene, que es al modo de corcho i en secándose no pesa una paja. (Son balsas de cardon).

Los indios que habitan la isla de Mocha atravesaban como cinco leguas de mar en estas embarcaciones para venir a vender sus productos al continente, lo atravesaban cantando al son de los remos, pidiéndole al mar los dejara pasar prósperamente.

Tambien construian balsas de cipres o de laurel que, como livianas que son, se prestaban admirablemente para esta clase de embarcaciones. En estas balsas se arrojaban a las mas encrespadas olas del mar i hacian su pesca. Realizaban tambien en ellas, concurso de boga, recorriendo distancias a gran velocidad.

Otra clase de embarcaciones mui en uso eran las canoas que construian del tronco de un árbol; las mayores tenian capacidad para treinta personas, pero como eran redondas se daban vuelta con mucha facilidad.

Los indios de Chiloé i los *pehuenches* que habitaban en las orillas del lago Nahuelhuapi, usaban las piraguas que eran unas embarcaciones mui lijeras que hacian de tres tablas.

ALGUNOS JUEGOS DE LOS ARAUCANOS

Ademas de los juegos de ajilidad i destreza, los araucanos tenian tambien otros que podríamos llamar de recreacion i que los jugaban pocas veces. Uno de éstos era el que llamaban *Quechucan* o *Quechucague*, que el Padre Olivares, en la pájina 42 de su obra, describe en esta forma: «Se juega con una planchita de piedra de la forma triangular Fig. N.º 1. que llaman los jeómetras isósceles; en los dos lados mas largos del triángulo están pintados unos puntos que son por todo cinco, tres a un lado i dos al otro, i por eso se llama *Quechu* que, en idioma indio, significa dicho número; en una de las superficies hai un punto, en la otra dos i así, arrojando este triángulo regularmente cae un punto grande o pequeño. Segun el punto que cae, van mudando los palitos al modo de la oca (juego que consiste en una serie de 63 casillas ordenadas en espiral pintadas sobre un carton o tabla. Estas casillas representan objetos diferentes; cada nueve, desde el uno, representa un ganso i algunos de ellos ríos, pozos i otros puntos de azar; (los dados deciden la suerte) i al mudarlos, contando los puntos si cae el tanto del uno, donde tenia el tanto del otro, se lo come, i de este modo se van haciendo unos a otros una guerrilla al modo del ajedrez i el que consume ántes sus tantos es el que pierde».

La nota que pone Medina en la pájina 308 de su obra sobre la otra

manera como lo jugaban, es simplemente una confusion de este juego con el que llamaban *pura*.

Para apuntar los resultados i no equivocarse en la cuenta, hacian en el suelo, los jugadores, una série de hoyitos, cada uno de los cuales representaba su valor propio i donde despues de cada tiro, echaban unas piedrecitas, las que tambien iban divididas de cinco en cinco.

Molina en su obra *Compendio della Storia Geográfica Naturale e Civile del Regno del Chile*, escrita en Bologna en 1776, nos muestra un grabado en que dos muchachos están jugando al *Quechucague*.

No estamos de acuerdo con los que aseguran que se le denominó *quechucan* por los puntos que tiene el dado con que se juega. Fig. N.° 49.


Fig. 49

La figura que reproducimos con el número uno, tiene en el lado opuesto al tres sólo un punto, i en el lado opuesto al cuatro, tiene tres puntos. Es mas probable entónces, que lo hayan llamado así por jugarse con un dado que tenia cinco lados, dado que fabricaron de piedra o hueso. Los dos ejemplares que reproducimos aquí pertenecen a la coleccion del Museo Nacional. El número 1 mide un centímetro ocho milímetros de ancho, por igual altura, i la base tiene un grosor de siete milímetros que termina en la cúspide con tres milímetros. Es todo de hueso, fué encontrado en Temuco i regalado al Museo por don Luis Westermeier el año 1895.

El número 2 es de piedra. La base está formada por un cuadrado que mide dos centímetros por lado i tiene una altura de tres centímetros un milímetro. Fué encontrado en Curicó i regalado al Museo por don Roman Bonn el año 1891. En el lado opuesto al uno, tiene el dos i en el lado opuesto al tres, tiene el cuatro. En la cúspide tiene una cruz. Fig. N.° 50.


Fig. 50

Para jugar a este juego rayaban en el suelo un semicírculo, lo dividian por la mitad con una línea i despues colocaban en ángulo recto a la base del semicírculo, diez piedrecitas i dos a cada lado de la curva (cada uno de los jugadores hacia lo mismo).

Despues iban tirando el dado, una vez cada uno, de tal modo que si

uno hacia tres, el otro debia pasarle tres de las piedrecitas i el juego terminaba cuando uno habia perdido las doce.

LOS LLIGUES O EL LLEGHCAN

Este juego era por el estilo del anterior, pero lo practicaban con doce medias habas partidas, 6 negras i 6 blancas. El Padre Olivares, en la pájina 42, lo describe de esta manera:

«Una manta tienden en el suelo, i entran al juego cuantos quieren, la suerte es el número par i el azar el número impar, habiendo, como en los dados, sus diversos grados de pérdida i ganancia; el que tira llama la suerte; como si fuera persona, da varias deprecaciones afectuosas, diciéndole: *llamuen*, *llamuen*, *llamuen*, *cupa*, *cupa*, *cupa*, que quiere decir: hermanita, hermanita, hermanita, ven acá, ven acá, ven acá, i así la invocan con otros nombres cariñosos. Despues de echada la suerte suelen nombrarla con voces burlescas i dicen: *cupai*, *papa chegual*, que quiere decir: llegó mi abuelita la perra vieja.

El que una vez echó suerte prosigue tirando hasta que eche azar i entonces entrega los *lligues* al que está a su mano derecha.

Lo que ponen de apuesta llaman *Ran* i nunca arriesgan mucho animosamente a un tiro, sino que son rateros en su modo de jugar i para ganar cualquiera cosa se pasan algunas horas.»

La primera parte de esta relacion no aparece en la obra citada, pues el orijinal se ha destruido en esta parte, talvez por consecuencia del tiempo. Vicente Carvallo Goyeneche, en la pájina 158 del tomo X de la *Coleccion de Historiadores*, dice que habia que tirar las habas desde la altura de la cabeza i que se perdia o se ganaba, segun fuera el número de negras que caian, con respecto a las blancas.

Medina dice que tambien lo jugaban con porotos partidos.

EL COMICAN

Segun algunos historiadores, los araucanos conocieron tambien el ajedrez con el nombre de *comican*, pero esto me ha parecido dudoso, pues en ninguna obra aparece la manera cómo i de qué elementos se servian para practicarlo.

Febrés en su obra *Arte Jeneral del Reino de Chile*, dice que los in-

dios llamaban comican al juego del ajedrez. Creo que este juego se parecia mas al juego de las damas que al ajedrez, talvez ha sido el juego del «tres en raya» o bien el juego que los niños conocen con el nombre de leoncito i que se practica con doce piedrecitas que representan los perros i por una mas grande que representa el leon. Los perros tienen la obligacion de avanzar siempre i pretenden encerrar al leon colocándose en dos filas. El leon puede avanzar o retroceder siempre i en cualquier sentido. Digo que el juego es éste i no el ajedrez, porque he visto practicarlo entre los indios del interior de Valdivia; pero no pude esclarecer con ellos este asunto porque se negaron a darme detalles. Sin embargo, creo de interes dar a conocer el plano de una partida de este juego, aunque él es mui conocido de nuestros niños. Fig. 51.

He aquí los perros i el leon listos para comenzar una partida. Una persona se encarga de manejar los perros i otra maneja el leon.

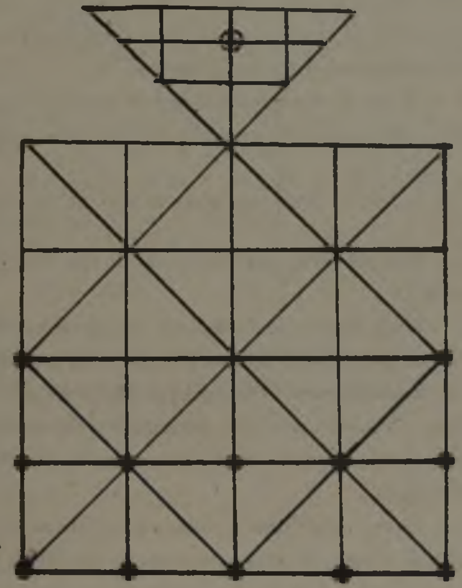


Fig. 51

Cada vez que el leon encuentre un perro solo i que no esté protejido por otro, se lo come, saltando sobre él i ocupando el puesto vacante. Cuando encuentra dos perros que tienen un puesto de por medio libre se puede comer los dos.

Por su parte, los perros van avanzando con todo cuidado i disciplina hasta tratar de dejar sin movimiento al leon.

El rayado para jugar una partida se hace jeneralmente en el suelo.

EL UIES

Era un juego mui parecido al de los dados, a quien mas puntos echaba, i siempre que jugaban a estos dados se daban fuertes palmadas unos

a otros. Es sensible que el orijinal donde el Padre Rosales habla sobre este juego, esté destruido, a tal punto que se hace imposible formarse una idea exacta de la manera como lo practicaban.

EL MAUMILLAN

Algunos historiadores dicen que este es el juego de la gallina ciega otros, el de las escondidas. Ambos son mui diferentes, porque uno se juega dentro de un círculo con la vista vendada i el otro en un terreno apropiado, escondiéndose entre los arbustos.

De las investigaciones que he podido hacer, resulta que es el de la gallina ciega, que los españoles introdujeron en el territorio de Chile.

EL NGURUKURAN O EL HUEVO DE ZORRO

Era un juego mui parecido al que los españoles llaman «salta o dámela tú».

Para jugarlo se formaban dos partidos de muchachos, que se colocaban en dos bandos o filas. Uno de ellos escondia entre los de su partido un objeto cualquiera i otro del partido contrario tenia que adivinar quién lo tenia i cuando acertaba perseguía a los contrarios, tratando de tomar a uno; si no acertaba tenia que arrancar fuerte para no ser cojido por los enemigos.

Es un juego mas o ménos parecido al «desafío», aunque tiene la ventaja de despertar mas interes entre los niños, porque pone en juego la ajilidad i habilidad de los muchachos para lograr adivinar quien tiene el objeto señalado.

Este juego lo practican todavía los muchachos araucanos cuando se juntan en gran número i son mui maliciosos para descubrir quien tiene el objeto escondido.

EL CHOIQUEPIN O CHOQUIN

(i no choquipin como lo llaman algunos historiadores)

Este es un juego mui parecido al de la «huaraca». Los araucanos lo practicaban corriendo en un pié, tratando de alcanzar a otro que pretendia atravesar el campo custodiado para lograr la raya opuesta.

Cuando no indicaban el pié, podia correrse cambiando cada cierto trecho.

Si lograba pillarlo ántes de atravesar la raya, éste tenia que perseguir.

EL PISKOITUN

Lo jugaban sólo los muchachos con una piecesita de madera de forma cónica, a la que hacian bailar azotándola con una huasca de *huira*, *maqui* o *junco*. Es el mismo juego que los españoles llamaron mas tarde juego del cuspe o de la pirinola.

Dos o mas muchachos colocaban el cuspe sobre una raya i a una señal lo hacian bailar, i, pegándole con la huasca, trataban de hacerlo recorrer cierto trecho que fijaban de antemano; pero el cuspe no debia dejar de bailar un solo instante, porque se perdia la partida.

EL PIGINAM

Este juego es el de las bolitas, pero los indios lo practicaban con piedras que tenian mas o ménos el tamaño de una bola de billar, tratando de hacer *cabe* con ella sobre la del compañero.

EL DELCAHUE

Lo practicaban con atados de palitos del tamaño de los fósforos. No he logrado obtener otros datos sobre él.

EL RULLICAN

Segun los historiadores se jugaba con porotos; pero no indican la manera como se practicaba.

EL HUAIQUITUN

Consistia en lanzar la flecha. Se hacian verdaderos certámenes, en los cuales cada uno pretendia alcanzar la mayor distancia o bien pegar en un objeto seña'ado.

EL REÑITUN
(o tiro del dardo o lanza)

Se practicaba en la misma forma que el tiro de la flecha.

EL CUTUTUN-PEUCU

Los araucanos tenian tambien otro juego que lo jugaban entre 16 o 20 personas, siempre en los lugares cercanos a las casas, como si con él hubieran pretendido dar lecciones de arte militar a sus hijos; i no pocas veces hacen que ellos lo jueguen entre sí, en lo que ellos entran de mui buena voluntad, procurando cada uno distinguirse sobre los otros.

Felipe Gómez de Vidaurre, en su *Historia de Chile*, tomo XIV, pájina 350 de la *Coleccion de Historiadores de Chile*, hace una relacion interesante de cómo jugaban los araucanos a este juego. He aquí lo que dice: «Tómanse éstos por las manos i forman un círculo en cuyo centro ponen un chico. Casi otros tantos hombres, si son hombres los que juegan, i de niñas, si son niñas, están en la parte de afuera i procuran o con astucia o con esfuerzo romper aquel círculo i apoderarse del chico, que es en lo que consiste la victoria. Lo acómeten con violencia en forma de asalto, uno, dos o mas, ya por una, ya por diversas partes; unos finjen la retirada para ir despues corriendo a caer con mayor ímpetu sobre la parte que les parece mas débil; otros, de las partes que están opugnando, se trasladan de un golpe con una lijereza increible a otro que creen encontrar mas descuidado; en fin, los asaltadores no omiten dilijencia alguna de cuantas pueden concurrir para romper aquella muralla viviente. Por su parte los asaltadores ponen tambien todos los medios para defender la fortaleza. Estos, que no pueden usar sino de sus propias fuerzas i están a la defensiva, ya estrechan, ya alargan los brazos segun pide la necesidad del concurso i fuerza de los enemigos, i, en fin, hacen tanta resistencia que fatigados los asaltadores se ven obligados a abandonar la empresa i confesarse vencidos. Otras veces que vuelven al mismo juego se cambia la suerte, haciendo que los que fueron asaltadores sean asaltados para procurar en todo la igualdad i la misma destreza. De este ejercicio, que es puramente de fuerza, pues sólo de éstas se debe usar, resultan que adquieren tal superioridad de fuerzas que se hace increible a quien no lo ve por sus propios ojos i una ajilidad en sus miembros que admira».

Algunos historiadores han creído ver una lámina, que representa a los indios jugando a este juego en la obra del Padre Ovalle: *Histórica Relacion del Reino de Chile*, editada en Roma en 1646, en la pájina 90; pero esta lámina representa un grupo de indios bailando i no jugando el *cutulun-peucu*.

Segun algunos historiadores es el juego que los españoles llaman de la gallina ciega i que los niños practicaban hasta hace algunos años en el colejio, pero no tiene nada de parecido con éste.

Es necesario, sí, para que el juego resulte divertido, seleccionar primero a los alumnos, a fin de elejir un grupo del mismo tamaño, pues cuando hai niños grandes i chicos reunidos, es imposible que el juego salga divertido porque los grandes atropellan a los chicos.

Igualmente conviene prohibir terminantemente que traten de romper la cadena cargándose con todo el cuerpo o pasándose por debajo. Hai que romper la cadena a fuerza de brazos i sin rasguñar a los defensores del círculo, o pellizcarlos o hacerle cosquillas o pisarles los pies.

El juego es un juego de fuerza i ajilidad i sólo se triunfa cuando se logra cortar la cadena o pasar por encima de ella sin maltratar a los defensores.

Una vez que los asaltadores logran penetrar en el círculo, tratan de apoderarse del que está adentro i llevárselo fuera, para lo que hai necesidad de rayar primero la cancha que se elije para el juego.

La lucha se lleva a cabo por ámbos partidos dentro del círculo, pues una vez que los jugadores que asaltan logran sacar el chico del círculo, han triunfado.

No es conveniente prolongar por mucho tiempo este juego entre niños menores de 14 años, porque los hace desarrollar un trabajo físico que sus órganos, todavía en formacion, no son capaces de resistir sin grave perjuicio para su salud.

Asimismo los maestros tendrán cuidado de hacer parar el juego cada vez que caiga un jugador, para evitar que el juego dejenere en desórden i ocurran accidentes que siempre deben evitarse.

Dado el gran esfuerzo que se desarrolla durante este juego i la disciplina que él exije, no conviene practicarlo sino en los dos últimos grados de las escuelas primarias, o sea en el tercer año del liceo.

Este juego no conviene a las niñas de ninguna edad i debe, por lo tanto, desterrarse de la enseñanza en los colejios femeninos.

EL PILLMATUN

Esta nacion belicosa usaba de preferencia aquellos juegos que tenian mayor analojía con el carácter militar de su raza.

El pillmatun era un juego que solamente lo jugaban los muchachos, a los alrededores de la casa, con el fin de hacerse ájiles i diestros para la guerra.

Raros son los historiadores que no lo describen o enumeran en sus obras. Este era un juego araucano cuyo oríjen ni siquiera se ha puesto en duda, ya que no existe otro juego que se le parezca. Si nos fijamos un poco en los juegos que tenian los araucanos, veremos que habian llegado a introducir en ellos una verdadera progresion. Comenzaban por ejercitar a los niños en un sinnúmero de juegos fáciles i sencillos que poco a poco se iban haciendo mas i mas complicados, i así iban preparándose para tomar parte en otros que exijian mayor esfuerzo i ajilidad.

Refieren los historiadores que el pillmatun lo practicaban desnudos, sólo con calzones (punus, especie de faja); pero no están de acuerdo en el verdadero nombre de este juego, unos lo llaman pillma i otros pillmatun.

El jesuita Andres Febrés en su obra: *Arte de la lengua jeneral del Reino de Chile*, escrita en el año 1764, dice que los araucanos llamaban pillma a una pelota de paja i pillmatun a un juego que practicaban con esta pelota.

Otro jesuita, Miguel de Olivares, en el tomo IV de la *Coleccion de Historiadores de Chile*, pájina 43, sostiene que la pelota con que jugaban era de madera liviana, como el corcho.

Francisco Núñez de Pineda i Bascuñan i no Bascuñan solo, como lo llama Medina en los *Aboríjenes de Chile*, tomo III de la misma *Coleccion de Historiadores de Chile*, pájina 61, dice: que él lo vió jugar con una pelota hueca i llena de viento.

Lo mas seguro es que lo jugaban con una pelota liviana para no herirse; algunas veces de paja, otras de raices o de esa madera parecida al corcho como dice Olivares i que llamaban *mapan*.

Núñez de Pineda, asegura tambien haberlos visto jugar con dos pelotas, una de cada partido.

Es mui posible que cuando lo jugaban con una pelota demasiado liviana o cuando los jugadores eran ya mui diestros, usaran dos, para ha-

cerlo mas difícil, pues en estos casos jugando con una, el juego no resulta interesante.

Se necesita una pelota de un peso mui semejante a la de tennis, pero un poco mas grande i puede hacerse de lana o trapo con aserrin.

Los araucanos usaban pelotas de diferentes pesos, primero livianas i despues mas pesadas i por último duras. Al mismo tiempo jugaban este juego para endurecer el cuerpo i acostumbrarlo a recibir golpes sin esperimentar dolor.

El juego consistia en que, colocándose ocho o diez muchachos ájiles i diestros en un círculo abierto, mas o ménos a la distancia de dos brazos, comenzaban a lanzarse una pelota por debajo de la pierna, tratando de darse con ella, al mismo tiempo que cada uno de ellos procuraba quitar el cuerpo al golpe, pero sin abandonar su puesto. I cada uno, porque no le den, tuerce con lijereza el cuerpo o salta o se tiende en el suelo, i luego vuelve a levantarse con rapidez.

El que llega a ser tocado con la pelota, tantas veces como tenian acordado, que eran como puntos o rayas, perdia lo que tenia puesto para el juego; pues rara vez dejaban de jugar alguna cosa.

Este juego tiene la ventaja de poderse jugar en espacios reducidos, por lo que se presta mucho para introducirlo en nuestras escuelas como un juego pedagójico.

Si hacemos una modificacion en lo que se refiere a los jugadores i los distribuimos en dos partidos, uno frente al otro, de tal manera que queden unos delante i otros mas atras, el juego resulta mui divertido, porque cada vez que la pelota se lanza todos entran en movimiento.

Se puede hacer marcar su puesto a cada jugador i dará un punto en su contra cada vez que éste abandone su puesto.

El juez o el maestro deberán vijilar mui bien al que va a lanzar la pelota, pues muchas veces ocurre que éste levanta la pierna pero no tira la pelota por debajo de ella.

Cada vez que se sorprenda a un jugador cometiendo esta falta, se dará un punto al partido contrario.

Los araucanos lo jugaban tirando la pelota por debajo de la pierna; pero ántes de pegarle tenian que hacer de la mano pala, para sorprenderla en el aire.

Esta manera de golpear la pelota en el aire es mui difícil, i sólo se consigue despues de practicarlo mucho. Es indispensable dar ántes un

pequeño salto sobre un pié, al mismo tiempo que se tira la pelota, porque de otra manera el jugador se va de espaldas.

En la escuela se enseñará este juego primero tirándose unos a otros la pelota (liviana) directamente. Despues por debajo de la pierna i, por último, haciendo de la mano pala para golpear la pelota.

Reglas del juego

1.° El pillmatun se juega por diez o doce alumnos que forman un círculo abierto a la distancia de dos brazos. (Pueden formarse varios círculos iguales donde hai muchos alumnos que deseen jugar a un mismo tiempo), comprendiendo medio círculo a cada partido.

2.° Ningun jugador puede abandonar su puesto cuando la pelota está en movimiento, i sólo se le permite saltar, hacer lances con el cuerpo o dejarse caer, pero debe levantarse con rapidez.

3.° La pelota debe lanzarse con fuerza por debajo de la pierna i golpeándola en seguida con la palma de la mano en la direccion del diámetro del círculo i tratando de dar con ella a los contrarios.

4.° Cuando el jugador da con la pelota en la cara a uno del partido contrario pierde un punto.

5.° Si al tiempo de pegarle a la pelota con la palma de la mano pierde el golpe, la pelota pertenece al otro partido.

6.° Si un jugador abandona su puesto sin permiso del juez, pierde un punto.

7.° Ningun jugador puede tomar o empujar a otro durante el juego.

8.° El juez será nombrado por ámbos capitanes, i sus fallos son inapelables.

El será quien indique a qué partido pertenece la pelota, llevará cuenta de los puntos, podrá amonestar a un jugador, i aun suspenderlo del juego, etc.

Practicaban tambien otros juegos o concursos esportivos, como:

El Huintrehnetun o tiro de honda.

El Curatun o tiro de la piedra.

El Liikai o tiro de tres boleadoras.

El Loncotun o lucha del pelo.

ORÍJEN DE LA CHUECA ARAUCANA O PALITUN
(Hockey entre los ingleses)

Este fué el juego mas practicado por los araucanos i el que despertó mayor interes entre ellos. Tambien lo llamaban *palin* i los españoles le daban el nombre de chueca que viene del latin *iocey*. Aunque algunos han creido que este nombre viene del instrumento con que lo jugaban, puedo afirmar que nó, porque estudiando el oríjen de la palabra chueca, he encontrado una descripcion bien precisa de ella en la obra titulada: *Tesoro de la lengua castellana o española*, compuesta por el licenciado don Sebastian de Covarrubias i Orozco. Esta obra que fué publicada en Madrid, dice el folio 205: «Chueca es una bolita pequeña con que los labradores suelen jugar en los exidos, el juego que llaman de la chueca, poniéndose tantos a tantos, i tienen sus metas o pinas i guardan que los contrarios no les pasen la chueca por ella i sobre esto se dan mui buenas caidas i golpes. Díjose, chueca de choque, que es el sonido que hace el golpe. Al que es gordo i redondo, de poca estatura, tan ancho como largo, dicen estar como una chueca por ser redonda.

Los huesos que juegan en las rodillas i codos, llamamos choquezuelas, porque son como medias bolitas». Muchos son los autores que aseguran que este juego fué traido a Chile por los españoles; pero tambien hai quienes afirman que la chueca es un juego netamente araucano i que fué introducido en España por los primeros soldados que volvieron a la península. Me inclino a pensar que esto es mui posible, porque sólo lo jugaban en Valladolid i en Madrid. En la primera lo llamaban pina i en la segunda gurria.

Covarrubia i Orozco, nos dice en el folio 589 de su obra, que pina es un mojon redondo i levantado que remata en punta. Cerca de los labradores cuando juegan a la chueca en el exido, son como puertas, para salir i entrar por entre las dos pinas, etc.

Exido es el campo que está a la salida del lugar.

El jesuita Alonso Ovalle, en su obra *Histórica Relacion del Reino de Chile*, pájina 93, publica una lámina donde se ven algunos muchachos araucanos jugando a la chueca. I haciendo la descripcion del juego, agrega: «aunque este juego, me dicen, lo juegan tambien en algunas partes de España, no lo aprendieron los indios de los españoles, como han aprendido

el de naipes i otros, porque lo juegan mucho ántes». Esta obra fué editada en Roma el año 1646, i Valdivia llegó a Chile a fines de 1540.

José A. Pérez García en su *Historia de Chile*, tomo I, edicion de 1900, pájina 41, habla sobre los juegos de los indios, i dice sobre la chueca: «Este, segun lo estiman i se ha introducido entre los españoles, lo podemos llamar el juego de Chile etc.».

Ramon Briceño en su *Repertorio de Antigüedades Chilenas*, publicado en Santiago 1889, en la pájina 41 dice: que «La chueca es un juego usàdo por los labradores de Castilla la Vieja, en España, que los conquistadores lo introdujeron en Chile i al cual desde entónces nuestros indios quedaron aficionados. Pero tan pronto como fueron reconocidos sus inconvenientes, les fué prohibido bajo las penas mas severas. Esto hizo el Gobernador Mujica, por bando 7 de Noviembre de 1647.

Tomás Guevara, en su *Historia de la Civilizacion de Araucanía*, tomo II, edicion 1902, pájina 148, hablando de los juegos, dice de los indios: «Tomaron, ademas, de sus dominadores, el juego de pelotas, i poco a poco se fueron apasionando por el de chuecas, *burria* en España i palin o palican en Arauco, hasta hacerlo con el tiempo el favorito, el único de sus diversiones».

José Toribio Medina, en su obra *Aboríjenes de Chile*, pájina 305, edicion 1882, refiriéndose a los juegos de los araucanos, dice: «Un juego, en que tambien los ejercitaban cuando niños es el llamado *palin*, *chueca*, por los chilenos, *pina* en Valladolid i *gurria* en Madrid».

El tomó esta relacion de la obra de don Vicente Carvallo Goyeneche, tomo X, pájina 158 de la *Coleccion de Historiadores*.

Pero, sea cual fuere el oríjen de este juego, la verdad es que los araucanos hicieron de él un juego nacional, que fué heredándose de jeneracion en jeneracion, i cuya práctica se estendió con el tiempo a todo el territorio de Chile; siendo muchos todavía los indios que lo juegan en las provincias del Sur de Chile hasta Valdivia. Su uso se estendió para el Norte hasta Bolivia i Perú.

No se crea que sólo los indios han sido los únicos que lo han jugado en este pais. Nó; la chueca fué a principios del siglo XVIII uno de los juegos mas practicados por los chilenos.

En casi todas las grandes haciendas i ciudades de Aconcagua al Sur, existian individuos que jugaban a la chueca, i era inmensa la multitud que acudía a presenciar los desafíos que se concertaban.

Siguiendo la tradicion araucana, los chilenos jamas jugaban por el solo amor al juego, sino que siempre apostaban alguna cosa. Los espectadores que acudian a presenciar la partida, tambien apostaban, jeneralmente dinero, i así como se acercaba el momento crítico del término de la partida, los ánimos iban enardeciendo, hasta que aquello jeneralmente terminaba en una verdadera batalla en la que espectadores i jugadores de uno i otro bando se daban de palos i bofetadas, hasta que tenia que intervenir la policía.

Se la prohibe con escumunion mayor

En el año 1763 el Obispo Alday prohibió el juego de la chueca, so pena de escumunion mayor. Dicha prohibicion aparece en el «Sínodo Diocesano de Santiago de Chile» título 12, constitucion 8.ª. Dice así:

«El juego que en este reino llaman chueca, a pesar de estar prohibido en el Sínodo anterior, no ha podido estirparse, i regularmente se practica en parajes despoblados i en días de fiesta, lo que tambien sucede muchas veces con las carreras de caballos, i por la distancia en que se hacen ocasionan el que deje de oir misa mucha jente que va a esos espectáculos, quebrantando el precepto de la Iglesia, por lo cual manda su Señoría Ilustrísima, so pena de escomunion mayor: no hagan tales juegos de chueca i carreras de caballos los días de fiesta, siendo en sitios tan distantes del poblado i de las Iglesias que ocasionan a la jente el faltar al mandato de oir misa, i que los párrocos escomulguen a los que contravengan a esta i a la anterior constitucion, absolviéndoles como manda el Ritual Romano, i con la calidad de que hagan protesta de observar en adelante lo que se manda en ámbos.

Pero como los juegos de chueca suelen durar por muchos días sucesivos, da motivo para que la jente de ámbos sexos que concurre, pernocte en los campos; fué de parecer este Sínodo que su Señoría Ilustrísima, represente este inconveniente al Supremo Gobierno, para que se sirva mandar a todas las justicias que aún en los días de trabajo no permitan juegos de chueca que duren por dos o tres días sucesivos, quedando la jente de noche en el campo».

FIN MORAL DEL JUEGO ENTRE LOS ARAUCANOS

Se juega a la chueca la vida de un Obispo

Fué tan inmenso el entusiasmo que despertó la chueca entre los araucanos, que llegó a ser considerado como el oráculo que consultaban en todas las circunstancias de difícil solucion.

Cada vez que, con cualquier motivo, los caciques no podian ponerse de acuerdo sobre un asunto de gran importancia, para el porvenir de aquella raza, acordaban consultar al *Pillan* (Dios de los volcanes) por medio de una partida de chueca, i acataban siempre con todo respeto lo que de ello resultare.

Así fué como, en una ocasion, jugaron en una partida la vida del Obispo de Concepcion, don Francisco de Maran.

He aquí la relacion que de esta partida nos ha hecho don Gregorio Víctor Amunátegui en la *Revista de Santiago*, el año 1848. Esta descripcion fué tomada de un orijinal, de uno de los compañeros del Obispo i la oí sólo en estracto: El 28 de Octubre de 1793, salió de su palacio el señor doctor, don Francisco de Marán, Obispo de la Iglesia de Concepcion, con el fin de visitar la frontera de Chile hasta Chiloé.

El Intendente de la provincia, don Ambrosio O'Higgins, de Vallenar, no sólo le proporcionó una numerosa comitiva, sino que envió tambien el mensaje de costumbre, para solicitar el pasaje por las tierras de los caciques, muchos de los cuales se ofrecieron para acompañar al Prelado con su jente de armas para protejerlo en caso necesario. Sin ninguna novedad llegó el Obispo hasta la Plaza de Arauco, despues de haber confirmado en su trayecto a mil novecientos noventa i ocho personas. Pero desde aquí todo cambió de aspecto. Maran continuaba entre tanto avanzando; pero sin fijarse que las filas de los indíjenas que se abrian en su marcha, se cerraban despues de su pasaje. Caminaba olvidando que sus súplicas iban a perderse en el estruendo que formarian los gritos de muerte escapados de la boca de millones de hombres, que aborreciendo la dominacion estranjera, no era dificultoso que lo atacasen en caso de poderlo.

Al descender las montañas de Tirúa, los caminantes se sorprendieron por un sonido inusitado que turbaba el silencio de aquellos lugares. Eran las tropas del cacique *Huentelemu*, que se juntaba a la comitiva para

acompañarla i que hacia solemnizar su llegada con varias piezas de música.

Desde aquel momento, todo se les presentaba pálido i sombrío, los soldados de la escolta aseguraban haber visto moverse en la noche los troncos de los árboles i oido el silbido de aves estrañas. De día en día, las visiones iban siendo mas pavorosas, hasta que en una noche el estrépito fué tal, que la alarma se comunicó a todas partes.

Las ajitadas emociones de aquel momento, produjeron en Maran una impresion profunda, i al fin resolvió levantarse.

Apénas habia salido, cuando un espectáculo estraño se ofreció a su vista.

La montaña de Tirúa, que se destacaba en el horizonte, resplandecia coronada por una diadema de fuego.

El Obispo quedó aterrado; esa luz era la antorcha que iluminaba su espíritu i le hacia creer que aquellas eran los telégrafos del indio, i sus resplandores, las cifras misteriosas que tramaban su muerte.

Con esto vino a esplicarse lo de las visiones nocturnas, que no eran otra cosa que indios que espiaban su marcha para precipitarse sobre él.

Al día siguiente se puso Marán en marcha, i caminaron todo el día hasta que llegaron a un bosque, en que se detuvieron para cobrar aliento.

Allí estaban cuando apareció una tropa de salvajes, que gritaban: *malon! ¡malon!...*

A tan brusco ataque se pusieron en precipitada fuga, i Maran fué uno de los primeros en huir sobre su caballo.

En vano se escondió el Obispo, pues luego lo descubrieron en una cuesta, tupida de quilas i copihues. Pero el tiempo que habian demorado en buscarlo, habia permitido a *Curumilla*, el defensor de Maran, presentarse al frente de los indios de *Tirúa, Tucapel* i *Lleu-Llen*, cuando se conducia en triunfo a la víctima. Por ámbas partes se manifestó el mismo tezon: unos por matar i otros por defender, i la tierra de Arauco iba a empaparse con la sangre de sus hijos, cuando los dos partidos convinieron en decidir por la suerte su querella i reemplazar la batalla por una partida de chueca.

Como el debate era ruidoso habian concurrido guerreros de todas las tribus de Arauco i tomando cada uno su puesto bajo las banderas de *Curumilla* i *Huentelemu*, los campeones que iban a disputar la vida del Obispo. Cuando engrosaron bien sus filas, ámbos partidos se pusieron en mar-

cha i vinieron a colocarse cara a cara como dos ejércitos prontos a venirse a las manos. Los defensores de los prisioneros estaban silenciosos, pero resueltos a vencer: toda la animacion, toda la algazara, parecia haberse refujiado en sus contrarios que lanzaban alaridos frenéticos al pasarlos en revista *Huentelemu*, que se presentaba altanero por cubrir su nervudo cuerpo con el poncho del vestido morado, como él nombraba la casulla del Obispo, i de la que habia tomado posesion por ser la mejor presa del botin.

Formaba un verdadero contraste con este grupo bullicioso i animado, un cuadro que entristecia el alma; su figura principal era un anciano pálido i estenuado, de rodillas ante un sacerdote que le daba la bendicion. Era Maran que se confesaba con su compañero ántes de empezar el juego i hacia su testamento para que si alguno de los compañeros sobrevivia, hiciese ejecutar sus últimas disposiciones.

Luego despues comenzaba la primera partida de las tres que debian jugarse. *Curumilla* i los jefes principales de su bando, mui poca parte tomaron en la accion, conociendo que los adversarios dominados por el entusiasmo, mostrarian un poder sobrehumano al cual seria imposible oponer una barrera. En efecto, no tardaron en cantar victoria, pero sus mejores caudillos quedaron fatigados en una lucha con personas mui inferiores, miéntras los del otro partido conservaban sus fuerzas intactas; por otra parte, la rabia de la derrota ajitada por las burlas i sarcasmos, hizo que los vencidos tomaran su revancha i los vencedores tuvieron que sufrir a su turno un revés, cuando la noche venia a separar a los combatientes.

Estas dos partidas vinieron sólo a ser las escaramusas de la gran batalla que iba a tener lugar al día siguiente.

Toda la noche la pasaron aconsejándose unos a otros i todavía no amanecia cuando cada cual estaba en su puesto. Cada araucano empuñaba su chueca como un sable i la descargaba muchas veces con furia contra su rival, bañándole en sangre, o la abandonaba para agarrarse cuerpo a cuerpo con él.

La victoria pareció, por fin, declararse por *Huentelemu*, cada golpe de su diestra retumbaba en el corazon de Maran. Un sudor frio pegaba los cabellos a su frente i el vértigo deslumbraba sus ojos i le hacia tener visiones espantosas. Por fin no tuvo fuerzas, sino para caer sobre sus rodillas esclamando: «Señor, Señor, por qué me habeis abandonado? Estoi dispuesto a sufrir el martirio que se me espera, pero no olvideis, gritó desesperado, que vos sois un Dios i yo soi un hombre».

Aquella bola que rodaba entre el polvo perdió su forma, le pareció que su cabeza, que alguien habia tronchado, era machucada con golpes tan agudos que habria preferido morir en ese instante, mas bien que sufrir una sensacion tan dolorosa.

Por fin, *Curumilla* se colocó frente a *Huentelemu*, i descargando su



Fig. N.° 52

chueca sobre la de su contrario, con tal furia que ésta saltó en astillas, como la lanza hecha trizas en un bote; sin perder tiempo descargó otro segundo sobre la bola, que no encontrando resistencia corrió por la llanura con la rapidez de una bala disparada por un arcabuz.

Miéntras este incidente atraia la atencion, las personas prevenidas continuaron casi sin oposicion en arrastrar la bola hasta la raya que le servia de meta, ajustándole frecuentemente el golpe en el aire, ántes que cayese a tierra. Los vivas i los aplausos que anunciaban su libertad, vi-

nieron a despertar a Marán del letargo en que por último habia caido; en balde los indios le prometieron serle fieles en adelante i cumplir con lealtad lo prescrito por la suerte, porque él se puso aquella misma noche en marcha hácia Concepcion, en donde una inmensa muchedumbre lo esperaba con los gritos de «Viva el señor Obispo» regocijándose de su presencia, como si saliese de la tumba.

DESCRIPCION DE UNA PARTIDA

La chueca es un ejercicio en que dos partidos opuestos pretenden llevar una bola de madera del tamaño de una de billar, (*pali*) hácia el campo contrario, valiéndose para ello de un baston encorvado i grueso

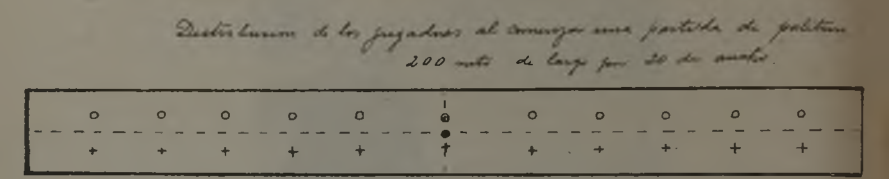


Fig. N.° 53

en uno de sus estremos, i de un largo, como de un metro diez a un metro treinta (Fig. N.° 52).

La cancha en que se juega (*Paliwe*), es un terreno mui limpio, jeneralmente con pasto corto, cuyos contornos se marcan con una zanja i una línea bien visible. Mide casi siempre de doscientos a quinientos metros, por un ancho que no pasa de unos veinte a treinta (Fig. N.° 53).

Los jugadores, con el dorso desnudo, se distribuyen en dos partidos de nueve a diez i siete individuos por cada lado, (igual número) i se colocan frente a frente, de modo que a cada uno corresponde un competidor señalado.

Los indios mas fuertes i diestros se colocan siempre en los estremos; i los mas listos, resistentes i lijeros, cerca del centro

Para comenzar la partida, se coloca la bola en el centro de la cancha, dentro de un pequeño hoyo que se hace en el suelo i despues se le tapa con tierra. I al dar el juez (*ranmevoe*) la partida (*llintun*), el indio pregunta a su contrario que a cuántos golpes de chueca quiere que principie a sacar

la bola, i cruzan en ese instante ámbos sus chuecas por encima del hoyo. El otro contesta que a tres, a cuatro, etc., i en el mismo momento que éste le da sobre su chueca el número de golpes convenido, ámbos principian a hacer esfuerzos por desenterrar la bola i una vez que logran sacarla, cada uno pretende llevársela hácia la raya (*huirin*) contraria, atravesando el campo enemigo.

Desde el instante mismo en que la bola ha salido del hoyo, pueden entrar en juego todos los jugadores, si quieren, pero siempre quedan algunos a retaguardia para impedir una sorpresa.

La sacada de la bola es, sin duda, el momento mas interesante del juego, porque es el principio de la batalla; i es de ver cómo ya lidian dos, ya muchos, ya todos; dando muestras de destreza i pulso de su *uñó*, de fortaleza en la lucha i de velocidad en la carrera, el que da un golpe famoso o atina con la bola en el aire para aumentarle el impulso que lleva o darle otro contrario............... i se nombra en alto grito con semejantes palabras: *inche cai longo thegua, inche cai paqui manun, inche cai anca tigue*, que quiere decir: yo soi la cabeza del perro, yo soi el cuerpo del leon, yo soi el cuerpo del roble. (Medina)

Es raro que pudieran emplear la primera frase, me ha dicho Manquileff, cuando el indio no se rebaja jamas a compararse con el perro. Respecto de las otras dos, no se esplica cómo pudo cambiar tanto el idioma con los años, pues, tal como están escritas son incomprensibles. Dice que las frases que usan son mui comunes i que se reducen a las siguientes: *Tupei ta toro; tupei ta hauchu nienolu con; tupei takon nienolu;* que quiere decir: ese es toro; ese es el soltero que no tiene competidor; ese es el que no tiene competidor. Tambien se emplea esta otra frase cuando tienen mucho amor propio por su juego: *Tupei ta nirva nirkon*, ese es el rival del mas valiente. Por esta frase es que los indios suelen pelear durante una partida de chueca.

Este juego, mirado desde léjos, da la mas viva impresion de una ardiente batalla, porque, en efecto, es su mas propia imitacion, no faltando ni los golpes ni la sangre; i en tales ensayos crian fuerzas, ajilidad e industrias para las venas, etc., etc.

Cuando dos jugadores llegaban a irritarse, porque no se podian quitar la bola, era permitido aferrarse con él o de tenerle de los cabellos, hasta que llegase otro de su partido i se apoderase de la bola. (*Los Araucanos y sus Costumbres*, por Pedro Ruiz de Aldea, pájina 24).

En el juego de la chueca entra la lucha i la carrera; fuera de ella no se acostumbra ni la una ni la otra.

Los araucanos, no son como los antiguos gladiadores, que combatian con armas mortíferas para satisfacer la cruel curiosidad de la multitud; ni como los hijos del Támesis, que dan grande importancia al pujilato, al que llaman pomposamente defensa personal.



Fig. N.° 54.—Mirando una partida de chueca

La partida dura de ordinario una tarde, pero a veces se prolonga por varios días consecutivos. Cuando la bola salia por uno de los lados, (*ple*) un jugador contrario a aquel que la echó fuera, tenia derecho para cobrarle un *aro*, pudiendo pedirlo alto, medio o bajo, lo que quiere decir que el contrario tiene que tomar la bola i lanzársela tal como el otro la pide. Durante el juego son prohibidas las zancadillas, los empujones i todo golpe intencional que un jugador diere a otro, estando en estos casos facultado el juez para suspender el juego, echar fuera a uno o mas jugadores o para dar el punto disputado al partido contrario.

Para ganar una partida, los indios se entregaban de antemano, a una série de supersticiones: i despues de concluido el juego, a una borrachera, en la que solian concertarse los asuntos relativos a la guerra.

Aunque no tan desnudos como los hombres, solian tambien jugar las mujeres; i a esas partidas concurrian todos para verlas correr i saltar.



Fig. N.° 55

Pero, lo que mas ha llamado mi atencion, es que ninguno de los historiadores de Chile haya descrito hasta hoi el modo cómo jugaban los indios a la chueca, montados, en pelo, sobre sus caballos. Los araucanos jugaban tambien la chueca a caballo, juego que los ingleses llaman *polo*, i eran tan buenos jugadores como diestros jinetes.

El jeneral don Ignacio López, que vivió muchos años entre los araucanos, me ha confirmado esto, diciéndome que él presenció muchas veces partidas de chueca a caballo, jugadas por los indios de Bajo Imperial i de Cholchol, allá por los años 1875 a 1880, cuando en Chile no se tenia todavía ni noticias del polo ingles.

Durante el tiempo de la Colonia, adoptaron tambien el juego de la

chueca, de los campesinos españoles, quienes introdujeron en él algunas pequeñas modificaciones, hasta que el gran número de desgracias que a menudo ocurrian hicieron que el Gobierno español lo prohibiera severamente.

Durante los años posteriores a la Colonia, este juego se estendió por casi todo el pais, i vino sólo a suprimirse cuando se hizo un juego de apuestas i de desórdenes en los campos.

Las autoridades españolas creyeron ver siempre, en el juego de la chueca, al enemigo mas poderoso de la dominacion araucana, porque mediante él, los araucanos se hacian esforzados guerreros o indomables por su lijereza i resistencia en el ataque. No fué raro, entónces, que lo prohibieran bajo las penas mas severas; i hubo casos en que aquellos indios que se les sorprendia jugando, eran castigados severamente para infundir terror en los demas.

La prohibicion del juego, trajo como consecuencia la casi estirpacion de él, hasta que en los últimos años, ya nadie lo practicaba.

Si bien es cierto, que este juego se prestaba a desórdenes e incorrecciones de toda especie, ello es debido en gran parte al sistema de apuestas, mas que al juego mismo que levanta el espíritu, templa los nervios i forma hombres de arrojo i de carácter firme, fortificando al mismo tiempo el cuerpo entero, mas que ninguno de los juegos conocidos.

Ahora, si tomamos en consideracion el escaso número de elementos que se necesitan para practicarlo, su bajo precio etc., resulta a primera vista, la gran importancia que tiene su aplicacion en la educacion física de nuestros niños i en toda esa gran masa que forma la base de nuestras instituciones democráticas i que llamamos pueblo.

El juego que los ingleses llaman *golf*, es tambien otra de las combinaciones de la chueca i usan para ello los mismos elementos.

Este juego es el que está hoi mas de moda entre los nobles ingleses i se practica por hombres i mujeres de todas las edades, pues no exije demasiado esfuerzo corporal. Se juega en un terreno arreglado especialmente para este objeto i con varios obstáculos. Lo que sí, que en el golf van echando la bola en unos hoyos que se hacen de distancia en distancia.

Tambien los araucanos jugaban a la chueca en terrenos accidentados para acostumbrarse a adquirir resistencia i velocidad en subir a los cerros.

Para esto elejian jeneralmente una loma de poca inclinacion i colocaban el partido mas débil en la parte alta i los mejores jugadores quedaban en la parte de abajo.

Poco a poco iban despues buscando otro terreno que presentara mayor inclinacion, hasta que conseguian adquirir toda la resistencia necesaria para trepar por un cerro a la carrera.

Fué tan grande la resistencia en la carrera que lograban alcanzar con sus ejercicios los araucanos, que se ha llegado a decir que tenian el bazo (páncrea) mui poco desarrollado como el caballo.

Algunos estudios de Anatomía patolójica comprueban tambien la existencia de un riñon doble entre los indios actuales. La capacidad vital es mui crecida. 4,300 como término medio.

LA CHUECA.—SU INTRODUCCION EN LA ESCUELA

Los juegos esportivos se diferencian de los juegos pedagójicos, por la intensidad mas grande de las acciones musculares que ellos se rijen, por las reglas mas precisas i mas estrictas i, sobre todo, por la combinacion de las actividades diversas en busca de un resultado único para el equipo; miéntras que en la mayor parte de los juegos pedagójicos, el resultado obtenido por cada jugador es mas bien personal o individual, como es el evitar ser cojido en el juego de las escondidas, en el raton i el gato, ser el último en la carrera, etc.

Los juegos esportivos representan en la educacion física, el mas alto grado de intensidad de trabajo corporal i psíquico; son, se puede decir, los hermanos mayores de los juegos pedagójicos, i con reglas bien determinadas, sin las cuales el juego desaparece.

Estos juegos perfeccionan en alto grado las cualidades físicas i morales del individuo, cualidades que mas tarde podrán utilizarse en la vida diaria.

Los juegos esportivos no son convenientes ántes de los 15 o 16 años, 14 años seria el mínimum atendible solamente para cierta clase de niños, mas intelijentes i mas disciplinados.

La intensidad de la accion física i psíquica de los juegos esportivos, la precision estrema, la coordinacion exacta de los movimientos que necesitan; sus reglas severas, la presencia del espíritu, la disciplina, el carácter i, sobre todo, la comprension del juego, los hacen inconvenientes ántes de la edad indicada.

Los desafíos de chueca entre los cursos de una misma escuela, (inter-escolares), o inter-universitarios, los campeonatos anuales, así como los de

foot-ball, etc., serán de gran importancia para la educacion física de nuestra juventud, que tendrá la oportunidad de ver fortalecer su cuerpo con los mismos medios que usaron los primitivos habitantes de Chile.

Para introducir este juego en la escuela es conveniente hacerle algunas modificaciones de consideracion, porque de otra manera el juego es bastante peligroso.

Lo primero que hai que hacer es reglamentar el peso i el largo del uñó, el peso i tamaño de la bola, el largo de la cancha, etc., i dar un buen número de reglas que vengan a reglamentar los golpes i las caidas que son tan comunes, cuando se deja entera libertad a los jugadores.

No debemos olvidar que, no sólo nos guía el propósito de contribuir al estudio de la Etnolojía araucana, sino tambien nos guía el propósito de ayudar al desarrollo corporal, mediante estos ejercicios alegres i provechosos. Por esto es que debemos prevenir todas las faltas que puedan ocurrir durante estos juegos.

Las reglas para el juego de la chueca, que doi en seguida, no son sino el resultado de mi esperiencia como profesor, las he llegado a formar mediante la práctica de mas de diez años de juego con mis propios alumnos, i aceptaré con gusto toda observacion que me hagan los maestros respecto a su aplicacion.

REGLAS PARA EL JUEGO DE LA CHUECA

La chueca es un juego esportivo que se practica por dos partidos, que pretenden llevar hácia la raya contraria una bola que ha sido colocada dentro de un hoyo, en el centro del campo elejido para el juego.

1.° El número de jugadores es variable i depende del tamaño de la cancha en que se va a jugar. Debe ser siempre impar, i se reparten igual número a cada lado del centro.

En un terreno de unos 250 metros pueden jugar nueve a once jugadores por lado. El ancho de la cancha depende tambien del largo de ella, i para 250 metros, bastaria 20 de ancho.

Los contornos de la cancha se marcarán con una línea bien visible, con una pequeña zanja o con ramas verdes.

Las sustancias que mas se prestan para esto son: el aserrin blanco, la cal, la ceniza, la tiza, la harina cruda, i a falta de todo esto, las ramas verdes de los árboles que se entierran en el suelo de distancia en distancia.

Las líneas mas cortas de la cancha o rayas, (huirin) sirven de límites, i por ahí debe pasar la bola para ganar un punto.

Las líneas de los costados, (manple) la derecha, (hueleple) la izquierda, serán trazadas en ángulo recto, con las rayas, de tal manera que la cancha resulte un rectángulo perfecto. (Como lo indica la fig. 5.)

Una línea bastante visible indicará cual es la mitad de la cancha, i en el medio de esa raya, se abrirá la *tronera* para enterrar la bola.

2.° El tiempo que debe durar la partida es ilimitado i depende del número de puntos o rayas a que se juegue, cosas que determinan ántes de la partida ámbos capitanes, de acuerdo con el juez. Jeneralmente se juegan tres juegos seguidos, i el que triunfa dos veces es el ganador.

Para comenzar una partida se rifa primero el lado, i el que gana tiene derecho a elejir el mejor, tomando en consideracion el declive del terreno, el sol i hasta el viento.

Al partido que ha perdido el lado, es al que le corresponde sacar la bola.

A las órdenes del capitan, cada partido tomará su colocacion en la cancha, llevando la chueca al hombro.

Al primer pitazo del juez, partidarios i contrarios cruzan sus chuecas.

Al segundo pitazo se separarán los jugadores, tomando la colocacion que mas le convenga, pero siempre al frente de su contrario, i al tercer pitazo, el jugador, designado por la suerte para sacar la bola, gritará en alta voz: *chueca*, a lo cual su contrario le preguntará *a cuántas*, i una vez que el otro dice el número (a 3 por ejemplo), el que va a sacarla, da sobre la chueca, de su contrario, los golpecitos convenidos, sin que éste pueda mover su chueca, e inmediatamente despues del último golpe, ámbos tratan de sacar la bola que ha sido enterrada de antemano.

Entre tanto la bola no salga, ninguno de los jugadores puede tomar parte en la lucha i deben sólo estar mui listos esperándola.

3.° Los partidos cambiarán de lado cuando han terminado un juego, (jeneralmente tres rayas) i se les dará un descanso de cinco minutos ántes de comenzar la segunda partida.

Este descanso será de diez minutos entre la segunda i tercera partida.

Al principiar una segunda partida, la bola será sacada por el partido que perdió la primera.

4.° Se hará un punto (thoy) cuando la bola (pali) pasa la raya con-

traria. Si la bola sale por un ángulo de la cancha, el punto no vale, i la bola vuelve al centro, de donde es golpeada por el mismo jugador que la sacó por el ángulo.

5.º Cuando la bola sale por uno de los lados (manple) lado derecho i (hueleple) lado izquierdo, un jugador del mismo partido que la echó tiene la obligacion de servirla desde el mismo punto por donde la bola salió. Este servicio se hará respetando el mandato del jugador contrario que es quien tiene derecho de golpearla primero, sin que ningun otro jugador del partido que la echó fuera pueda intervenir, hasta que no haya sido tocada, la bola, por la chueca de un contrario.

El jugador que va a golpear la bola puede pedirla alta, media o baja, como mejor le convenga i el que la sirve no puede dejar de obedecer, pues si no hace lo que se le ordena, el juez lo castiga, dando un golpe libre al partido contrario.

6.º Cuando la bola es echada intencionalmente por el ángulo por un jugador que defiende la raya, por donde ha salido, el juez dará un punto al partido contrario.

7.º Los fallos del juez (ranmevœ) son inapelables i nadie tiene derecho a reclamar en contra de ellos por ningun motivo.

8.º Si un jugador levanta la chueca mas arriba de la cabeza, juega con una mano, o tira su chueca para atajar la bola, o la ataja con el pié, o se pone intencionalmente delante de un jugador para interceptarle el paso, comete una falta que se castiga dando un golpe libre al partido contrario, desde el mismo punto donde se cometió la falta.

9.º Durante el golpe libre o cuando un jugador está completamente solo (sin tener a 10 mts. un contrario) se le permite levantar su chueca (uñó) a la altura que quiera, pegarle a la bola con una o dos manos, arriarse con ella hasta donde quiera, etc.

10. Si un jugador diese un golpe, empellon o saltase sobre otro, con intencion de derribarlo, será echado inmediatamente de la cancha, sin que pueda ser reemplazado por ninguna reserva.

11. La bola con que se juega será hecha de lana bastante apretada, sirviéndole de armazon una pelotita de corcho.

Será forrada con cuero delgado i bien redonda.

Cuando los jugadores ya sean bastante diestros, se hará de cáñamo i sólo en casos mui limitados se permitirá jugar con bola de madera liviana. El diámetro de la bola no podrá ser mayor de 7½ cms.

12. El unó será de madera mui liviana i elástica i torcido en uno de sus estremos. Medirá de 1 mt. 10 cms. a 1 mtr. 30 cms. de largo i 2½ a 3 cms. de grueso. Todos los de un mismo equipo serán pintados de un mismo color.

Igualmente los trajes de los equipos contrarios, deberán ser todos iguales.

13. Cuando en un punto cualquiera de la cancha, se agrupen mas de seis jugadores peleándose la bola, el juez ordenará parar el juego, i en ese punto se lanzará la bola al aire; pero sólo estando cerca de él un jugador de cada partido; los demás no pueden estar a ménos de cinco metros de distancia.

14. El juez será nombrado de comun acuerdo por los capitanes (thoquis) i su deber será hacer cumplir estrictamente las reglas del juego i decidir sin demora cualquier cuestion que se suscitare durante una partida.

Deberá llevar un apunte para anotar el resultado de cada juego i nombrará dos ayudantes para que le ayuden a vijilar los límites de la cancha.

EL LINAO

Este juego se parece mucho al que los ingleses llaman Rugby.

Se jugaba preferentemente al Sur del rio Tolten, i mui en especial por los indios huilliches de la isla de Chiloé. Todavia hai lugares en la isla, donde lo practican con entusiasmo. De aquí proviene el nombre del pueblo de Linao, que hasta hoi existe.

La literatura histórica no dice nada sobre el oríjen de este juego; pero los antecedentes recojidos sobre él me permiten asegurar que es autóctono i que no se ha practicado en ninguna otra parte. Las relaciones comerciales entre la isla i el continente, hicieron que las tribus de los indios cuncos de Llanquihue i Valdivia i hasta los araucanos mismos lo aprendiesen i que lo practicaran con entusiasmo, durante mucho tiempo. Este juego lo practicaron valiéndose de una pelota de cochayuyo u otras algas marítimas que recojian a orillas del mar; media por lo jeneral unas 14 a 16 pulgadas de circunferencia.

Como campo elejian un terreno bastante plano, que media unos 120 mts. de largo por 60 de ancho, en el cual se quitaban previamente todas

las piedras, se tapaban los hoyos i se marcaban los límites con una raya bien visible. (Fig. N.° 56).

El número de jugadores que tomaban parte era variable; pero siempre igual a cada lado, llegando en ciertos casos hasta 25.

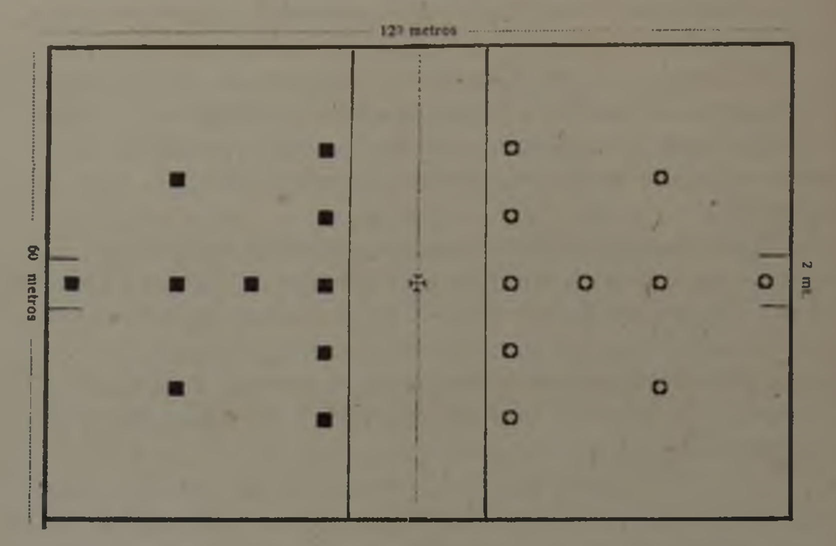


Fig. N.° 56

En cada estremo de la cancha habia una puerta formada por dos gruesos palos redondos que enterraban firmemente en el suelo, dejando un espacio como de dos metros. Muchas veces envolvian estos palos con pasto para evitar los golpes i las contusiones.

Preparados los contendores, se echaba a la suerte la eleccion del lado, elijiendo compañero primero el que perdia.

Los indios mas corredores fueron colocados adelante, los mas diestros ájiles en quitar el cuerpo, en el centro, i los mas resistentes i fuertes, atras; reservándose siempre el puesto de portero (*tecuto*) al moceton mas fornido i valeroso.

El juego consistía en impedir que uno o varios jugadores contrarios pasaran con la pelota por la puerta.

Antes de comenzar, se trazaban en el centro dos rayas trasversales i paralelas, distantes una de otra como cinco metros. El partido favorecido por la suerte, designaba a un indio para que, colocándose entre las dos

rayas (terreno neutral), lanzara la pelota con la mayor fuerza posible hácia arriba, debiendo en todo caso, caer dentro de dicho terreno. En el preciso instante que se lanzaba al aire la pelota, partidarios i contrarios entraban corriendo a tratar de tomarla en el aire para huir con ella hácia la puerta contraria. Aquí fué el momento en que cada uno hacia prodijios por apropiársela.

El que lograba cojerla, la estrechaba fuertemente entre sus brazos i emprendía veloz carrera hácia la puerta enemiga, seguido de cerca por casi toda la comparsa; unos se esforzaban por defender al compañero i los mas, por quitarle la pelota.

Este era el momento mas crítico de la lucha, i el espectador sólo veia un nudo de hombres que caian formando un enorme monton, hasta que, por medio de un pase bien dirijido, la pelota volvia a entrar en juego, repitiéndose muchas veces esta escena en uno i otro campo.

Ya nos imajinamos ver aquel grupo de indios, con medio cuerpo desnudo, la cara amoratada, traspirando a torrentes i luchando por llevarse la pelota en medio de un público que, loco de entusiasmo, anima a sus partidarios a no dejarse vencer.

Cuando un individuo, despues de un gran trabajo, lograba encontrarse próximo a penetrar por la puerta enemiga, el *tecuto* i sus ayudantes, tomando tambien parte activa en la contienda, tenian que hacer esfuerzos sobrehumanos para impedir que toda aquella avalancha humana los atropellara i entrase por la puerta.

Muchas veces ocurria que se desafiaban para jugar a este juego dos *tecutos*, i entónces, tomando la pelota entre ámbos, comenzaban a luchar. Lo mas raro era que durante el tiempo que duraba esta lucha, no se veia ningun movimiento entre los contendores, sino que aquellos hombres, asidos el uno al otro por los brazos, apretando cada cual mas fuerte, no se veian, hasta que, con un rapidísimo movimiento, caia uno en tierra i el otro arrancaba con la pelota.

Otras veces se concertaban partidas entre los hombres mas fuertes de dos tribus.

El juego duraba cuatro o cinco horas i era estrictamente prohibido darse de bofetadas, puntapies o rodillazos, pegar con mano cerrada, etc., i cuando uno infrinjia estas reglas, quedaba escluido inmediatamente por el «ranmevoe» (juez).

Ningun otro juego despertó tanto interes entre las tribus araucanas, que recorrian distancias enormes para asistir a estos concursos.

Cuánto mas interesante seria para todos los chilenos, si pudiéramos hacer revivir estos juegos nacionales, que fueron los que dieron fuerza i valor a nuestra raza!

¡I qué orgullosos se sentirían nuestros niños si pudieran robustecer su cuerpo con los mismos ejercicios i juegos de los araucanos!

JUEGOS DE NAIPES



Fig. N.º 57

No daremos por concluído este trabajo sin decir dos palabras respecto a lo aficionados que fueron los indios araucanos a la práctica de todos los juegos de azar.

Rara vez practicaban un juego sin apostar primero alguna cosa. Esta tendencia a la ganancia los hizo aficionarse mui pronto al aprendizaje de los juegos de naipes que practicaban los españoles, i como no poseian naipes españoles, los confeccionaban ellos mismos. Se valian para esto de un cuero de cordero que preparaban especialmente con tal objeto. Cortaban pedazos iguales, imitando el tamaño de los que se usan comunmente, los teñian con cierta pintura lacre por el lado opuesto, a fin de evitar que se trasluciesen las figuras que les hacian por el otro lado, i con ellos se entretenian. Hemos considerado interesante dar a conocer un naipe araucano de los que posee la coleccion del Museo Nacional; no sabemos sí está o no completo ni hemos podido averiguar todavia el significado de las figuras; pero esperamos poder hacerlo en el próximo trabajo sobre «Figuras i signos encontrados en los peñascos de Chile» que tenemos en preparacion.
